

Perancangan Game Edukasi Untuk Menanamkan Tata Krama Pada Anak

DEA FAUSTINA SHAULA

(Pembimbing : Noor Hasyim, M.Ds., Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201301613@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Tata Krama atau sopan santun merupakan suatu sikap seseorang terhadap apa yang dilihat, dirasakan, di dalam situasi, maupun kondisi dimana ia berada. Tata krama merupakan kebiasaan sopan santun yang telah disepakati dalam lingkungan pergaulan antar manusia setempat. Sikap tata krama atau sopan santun akan mengarah lebih menonjolkan pribadi yang baik serta akan menghormati siapapun. Karena sifat ini harus sudah tertanamkan sejak kecil pada diri individu tersebut. Namun banyak anak saat ini yang tidak memiliki tata krama atau sopan santun. Hal ini telah terbukti dengan adanya banyak perilaku atau tingkah laku anak yang belum tahu tentang tata cara bersikap dan berperilaku dengan individu lain secara baik dan benar, cara bertutur kata sopan dan baik, serta cara bagaimana berperilaku yang semestinya akan harus dilakukan. Perancangan konsep game edukasi ini menjadi media alternatif untuk anak yang nantinya diharapkan dapat menanamkan tata krama atau sopan santun tersebut ke dalam kehidupannya yang akan dikemas dalam bentuk permainan yang menarik bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan dengan wawancara dan observasi kepada objek penelitian mengenai pengaruh tata krama dalam kehidupan sehari-hari. Analisis data bersifat deskriptif menggunakan 5W+1H. Game ini dirancang untuk platform android yang umum digunakan di smartphone.

Kata Kunci : Perancangan, Game, Edukasi, Tata Krama, Anak

Designing Educational Game for Instilling Manners to the Children

DEA FAUSTINA SHAULA

(Lecturer : Noor Hasyim, M.Ds., Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of
Computer Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 114201301613@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

It is a person's attitude towards what he sees, feels, in the circumstances, or the conditions in which he is. Good manners are the customs of manners that have been agreed upon in the local social environment. An attitude of etiquette or courtesy will lead to better personal personality and will respect anyone. Because of this nature must have been embedded since childhood on the individual self. Yet many children today have no manners or manners. This has been proven by many behaviors or behavior of children who do not know about how to behave and behave with other individuals properly and correctly, how to speak politely and well, and how to behave that should be done. The design of the concept of educational games is an alternative media for children who later expected to instill etiquette or courtesy into the life that will be packaged in the form of games that appeal to children. This research uses the qualitative method. The data were collected by interview and observation to the research object about the influence of etiquette in everyday life. Data analysis is descriptive using 5W + 1H. This game is designed for android platform commonly used in smartphones.

Keyword : Designing, Game, Education, Manners, Child